Крепкий орешек

Я дрался со всем нормальным, с чем можно драться, и я победил. Монстры должны огрести, и никто здесь не может им всыпать так, как я. Так что разойдитесь, я в деле.

Имя:
Внешность:
Рейтинги:
Очарование: *манипулировать*
Хладнокровие: *действовать под угрозой, прийти на помощь*
Проницательность: *расследовать дело, оценить ситуацию*
Стойкость: *надрать жопу, защитить*
Потусторонность: *применить магию*

Ходы

Ты получаешь все базовые ходы, и три хода крепкого орешка.

Ты получаешь этот:

- **Неостановимый:** Когда ты тратишь удачу, чтобы избежать получение урона, дополнительно убери весь урон, который ты уже получил. Один раз за дело, когда ты должен получить 2 урона или больше, получи только один урон вместо этого.

Затем выберите два из этих:

- ☐ **ПРИКОНЧИ ЕГО!**: Когда ты причиняешь 3 урона или больше, ты можешь тут же добавить ещё одну атаку. Брось +Стойкость. На 10+ удвой причинённый урон. На 7-9 ты наносишь 1 урон дополнительно. При провале ты оказываешься открыт и уязвим.
- ☐ **Мастер оружия**: когда ты получаете в своё распоряжение новое оружие, ты можешь изменить или убрать один тэг для твоего использования его (например, "тяжёлое" становится "игнорирует броню", или "ненадёжное" исчезает). Изменение тэга применяется только к тебе. Когда ты получаешь этот ход, примени его ко всему имеющемуся у тебя в текущий момент оружию.
- ☐ **Целься в слабое место**: твои атаки без оружия и с ручным оружием получают тэг "игнорирует броню"

Чтобы создать своего крепкого орешка, выбери имя. Затем следуй инструкциям ниже, чтобы определить внешность, рейтинги, ходы и снаряжение. В конце, представься и выбери историю.

Внешность, выбери один из каждого списка

- Мужчина, женщина
- Ужасающие шрамы, множество шрамов, огромные шрамы, шрамы от ожогов, шрамы от когтей, шрамы от укусов, ритуальные шрамы, шрамы от пыток.
- Уличная одежда, тактическая одежда, военная одежда, байкерская кожа, головорез в костюме, практичная одежда, джинсы и футболка, спортивный костюм.

Рейтинги

Выбери одну строку

- ☐ Очарование -1, Хладнокровие +1, Проницательность +1, Стойкость +2, Потусторонность =0
- ☐ Очарование -1, Хладнокровие +1, Проницательность =0, Стойкость +2, Потусторонность -1
- ☐ Очарование =0, Хладнокровие +2, Проницательность -1, Стойкость +2, Потусторонность -1
- ☐ Очарование +1, Хладнокровие =0, Проницательность +1, Стойкость +2, Потусторонность -1
- ☐ Очарование -1, Хладнокровие +1, Проницательность =0, Стойкость +2, Потусторонность +1

- ☐ **Работа по наитию**: один раз за дело, наблюдая монстра в действии, ты можешь **расследовать дело**, чтобы узнать его силы, мотивации или слабости. Это работает даже если то, о чём ты спрашиваешь, не было продемонстрировано: ты понимаете это за счёт дедуктивного метода (окей: угадываешь)
- ☐ **Давай, иди сюда**: ты можете бросить вызов вашим врагам сразиться только с тобой, может быть с помощью слов, может быть, просто будучи самым большим, самым крутым ублюдком в команде. Брось +Стойкость. На 10+ они пришли за тобой. На 7-9 они пришли за тобой, но может быть на одного или двоих твоих товарищей тоже обратили внимание. При провале они пришли за тобой жёстче, чем ты ожидал.
- ☐ **Ущерб собственности**: вы можешь прорубить себе дорогу практически через что угодно. Если вообще возможно уничтожить неживой объект с тем, что есть в твоём распоряжении, ты можешь бросить +Проницательность, чтобы выяснить, как. На 10+ ты можете разнести его в щепки, нет проблем. На 7-9 это или потребует много времени, или ты не сможешь разнести его целиком — твой выбор. При провале, ты нанёс себе повреждения в процессе попыток, или оказался пойман в неудачном месте.

Снаряжение

Оружие крепкого орешка, выбери одно:

- Монтировка (2 урона рука кровавая)
- Бензопила (3 урона рука кровавая ненадёжная громкая тяжёлая)
- Автоматический дробовик (3 урона близко громкий перезарядка авто)
- Охренительно большой нож (2 урона рука кровавый)
- Карманная пушка (3 урона близко громкая)
- Пистолет-пулемёт (2 урона близко перезарядка авто)
- Автомат (3 урона близко\далеко авто)

Обычное оружие, выбери два:

- Револьвер .38 (2 урона близко перезарядка громкий)
- Дробовик (3 урона близко кровавый)
- Охотничья винтовка (2 урона далеко громкая)
- Девятимиллиметровый (2 урона близко громкий)
- Большой нож (1 урон рука)
- Магнум (3 урона близко перезарядка громкий)

Знакомство

Когда вы здесь, дождитесь всех остальных, чтобы вы могли представиться друг другу все вместе.
Пройдитесь по всей группе по очереди. В свой черёд представь своего крепкого орешка по имени и внешности, и расскажи остальной группе, что они знают о тебе.

История

Пройдитесь по всей группе ещё раз. Когда будет твоя очередь, выбери одно для каждого из охотников:

Охотник	История	Заметки
	Кровный родственник — брат\сестра (обычно младший) или родитель. Спроси его, как ты вписываешься в семью.	
	Однажды ты как следует всыпал ему. Спроси его, почему. Скажи, почему сейчас вы работаете вместе.	
	Однажды он видел тебя потерявшим контроль и впавшим в ярость. Скажи ему, что это спровоцировало, затем спроси, что ты тогда сделал	
	Вы уважаете друг друга как братья по оружию: два самых крепких ублюдка в этом отряде.	
	Ты уважаешь его мозги — ты хочешь иметь на своей стороне человек с таким количеством идей.	
	Друзья с тех времён, когда ты был солдатом\копом\быком\в бойцовском клубе\и т.д. Решите между собой, как именно вы стали друзьями	
	Романтическая связь или безответная влюблённость в него. Спроси его, что из этого.	
	Романтическая связь или безответная влюблённость в него. Спроси его, что из этого.	
	Однажды ты чуть не отдал Богу душу, но он заштопал тебя в последний момент.	

Удача

Ты можешь зачеркнуть клеточку удачи, чтобы *либо* изменить сделанный тобой бросок на 12, как будто ты так кинул, *либо* изменить ранение, которое ты должен получить на 0 урона, неважно насколько страшным оно было. Когда все твои клеточки удачи зачёркнуты, твоё везение закончилось.

ОК □□□□□□□ Обречён

Особый ход крепкого орешка:

Когда ты тратишь удачу, враг из твоего прошлого вторгается в твою жизнь.

Урон

Когда ты получаешь урон, отметь столько же клеточек урона. Когда ты получаешь четвёртый урон, отметь "нестабилен"

ОК □□□|□□□□Умираешь Нестабилен: □(нестабильные раны ухудшаются со временем)

Повышение уровня

Опыт: □□□□□

Когда ты совершаешь бросок и получаешь 6 или меньше в сумме, или когда ход предписывает тебе это, отметь клеточку опыта.

Когда ты заполнил все пять клеточек опыта, ты повышаешь уровень. Сотри отметки и выбери улучшение из следующего списка:

Улучшения:

- □ Получи +1 Стойкости, максимум +3
- □ Получи +1 Хладнокровия, максимум +2
- □ Получи +1 Проницательности, максимум +2
- □ Получи +1 Потусторонности, максимум +2
- □ Возьми ещё один ход крепкого орешка
- □ Возьми ещё один ход крепкого орешка
- □ Получи под своё начало команду охотников на монстров
- □ Добавь ещё одну клеточку под урон перед "умираешь"
- □ Возьми ход из другого плейбука
- □ Возьми ход из другого плейбука

После того, как ты повысил уровень пять раз, ты квалифицируешься для продвинутых улучшений в добавок к тем. Они перечислены ниже.

Продвинутые улучшения:

- □ Получи +1 к любому рейтингу, максимум +3
- □ Смени тип этого охотника на новый.
- □ Создай второго охотника, чтобы играть им вместе с этим.
- □ Отметь два базовых хода как продвинутые.
- □ Отметь другие два базовых хода как продвинутые.
- □ Отправь этого охотника в отставку, в безопасность.
- □ Получи обратно один потраченный пункт удачи
- □ Добавь ещё одну клеточку под урон перед "умираешь

Получи под своё начало команду охотников на монстров

Если ты получаешь под свой контроль команду охотников на монстров, то ты получаешь целую команду людей, готовых помогать тебе. Команда состоит из нескольких человек (обычно 2-6).

Ты можешь уже знать членов команды, или они появятся в игре впервые.

Команда получает один из нижеперечисленных типов. Мотивация говорит хранителю, как им следует действовать. Когда команда действует как единое целое, она действует в соответствии со своей мотивацией, но отдельные члены команды могут иметь свои собственные мотивации в своё собственное время.

Типы команд:

- Союзник: подчинённый (мотивация: в точности следовать твоим инструкциям)
- Союзник: лейтенант (мотивация: следовать духу твоих инструкций)
- Союзник: друг (мотивация: оказывать эмоциональную поддержку)
- Союзник: телохранитель (мотивация: перехватывать опасность)
- Союзник: советник (мотивация: давать тебе советы и показывать картину)
- Союзник: поддержка (мотивация: быть рядом с тобой)

Заметки (команда, ходы, запас и т.д.)